



Cómo hacer
de

DETECTIVE

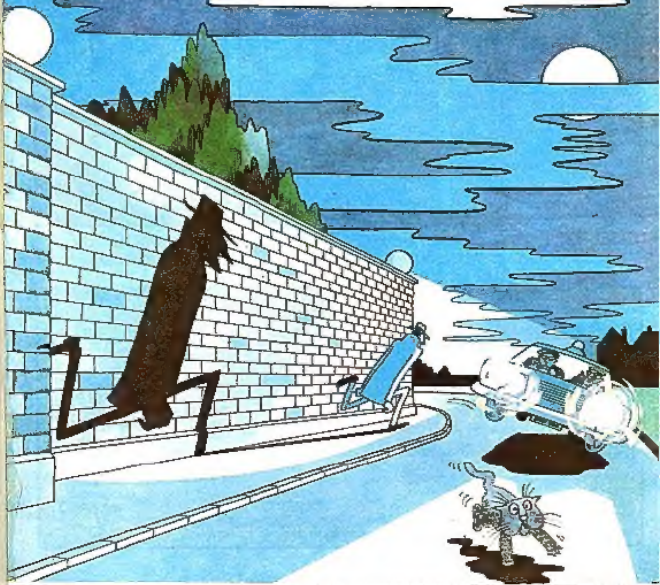
Cómo hallar pistas, reunir pruebas
y resolver misterios



Ediciones
Picsa Sm

PARAQUE NO SE OLVIDEN.COM

Cómo hacer de **DETECTIVE**



CUARTA EDICION

¡AHÍ TIENES A CAMALEÓN



ES INSPECTOR, EL JEFE DE
FUZZVILLE D.I.C. (DEPARTA-
MIENTO DE INVESTIGACIÓN
CRIMINAL). SU LEGENDA-
RIA PACIENCIA Y CONOCI-
MIENTO DEL CRIMEN Y DE
LOS CRIMINALES, ASÍ COMO
SU OJO CLÁSICO PARA LOS
DETALLES SON LA LLAVE
DE SUS ÉXITOS.

GONZA-LIN...



ESTE ES EL DETECTIVE
GONZA-LIN. ACABA DE
COLGAR SU CASCO PARA
INGRESAR EN EL D.I.C.
COMO DETECTIVE. SU EXCE-
LENTE ENTUSIASMO ALGUNAS
VECES PRODUCE AL
DESASTRE...

EL "ESCURRIDIZO"



ESTE ES YORIA, CONOCIDO
COMO "EL ESCURRIDIZO"
POR LA POLICIA DE UNA
DOCENA DE PAISES.
GENERALMENTE TRABAJA
SOLO PERO EN ESTE CASO
TIENE UN COMPAÑERO...
UN COMPAÑERO DEL
CRIMEN.

**Lee su relato observando con mucho cuidado al
equipo de detectives en su trabajo y aprende
a seguir sus huellas.**

Cómo utilizar este libro

Un buen detective necesita una habilidad especial, mucho adiestramiento e imaginación. En este libro contamos un misterioso relato que sirve de test a tu imaginación. También hay enigmas para resolver y proyectos para desarrollar tu habilidad, por ejemplo, cómo buscar un auto extraviado.

Prueba con algunos de los enigmas del relato. Mira si puedes resolver el misterio de las caras de Camaleón en la página 27. Entonces,

retrocede e intenta el proyecto. Como tú sabes, un detective es un policía que viste con traje de calle. Después de llegar a detective se dedica a resolver crímenes.

Pero primero debe estar algunos años en un centro especial, donde comienzan a practicar sus futuras obligaciones, haciendo prácticas con simulacros de casos, delincuentes falsos etc. Es así como aprenden a observar, a pensar con lógica

y a mantenerse serenos en situaciones de peligro.

Con la experiencia se aprenden estas cosas, pero una habilidad especial ayuda mucho. En este libro te damos algunas recomendaciones necesarias.

Nuestro relato es imaginario, pero el trabajo de un detective es parecido en todos los países. En todo el mundo la policía coopera, como puedes comprobar cuando lees noticias,

Cómo Hacer de Detective

Escrito por:
Judy Hindley

y

Donald Rumbelow

Ilustrado por: Colin King

Contenido

- | | |
|---------------------------------|--------------------------------|
| 4 La Jefatura de Policía | 21 La Alarma |
| 6 Primeras Pistas | 22 Trabaja tu Zona |
| 8 Declaraciones de Testigos | 23 Búsqueda del Coche Fugitivo |
| 10 Método de Identificación | 24 Unidad de las Pistas |
| 11 ¿Es este el Hombre? | 26 El Escenario de los Hechos |
| 13 Fichas Criminales | 27 Acumulando Pruebas |
| 14 Buscando Huellas Dactilares | 29 La Interpol |
| 16 Equipo de Huellas Dactilares | 30 La Trampa |
| 18 Estudiando las Huellas | 32 Epílogo |
| 20 Protección Policiaca | y Soluciones |

La Jefatura de Policía

Como los detectives, lo primero que debes hacer es crear una central: la Jefatura General de Policía. Este es el lugar donde guardarás los informes, antecedentes penales, mapas de los próximos lugares y toda la información necesaria por si acaso hay que actuar rápidamente cuando el tiempo es breve.

Un buen detective necesita mucha información. Debe pasarse horas y horas caminando lentamente por los alrededores del distrito, para conocer su demarcación. Pero pasa mucho más tiempo en su despacho, escudriñando informes y uniendo pequeños hechos e indicios.

Su oficina probablemente esté polvorienta (las comisarías no se cierran nunca), pero el material de trabajo siempre estará en perfecto orden. Quizá lleve veinte casos a la vez, y está obteniendo nueva información de cualquiera de ellos. Debe asegurarse de que se añada cada nuevo dato. La información es su arma principal en la batalla contra el crimen.

Mira el dibujo de la derecha y observa lo que necesitas para sentarte al frente de una oficina. Debajo puedes ver la primera cosa que necesitas: el carnet de policía.

Cédula de Identidad

Una cédula de identidad es el carnet de identificación de la policía.



Cómo Hacer un Carnet de Policía

Corta un trozo de cartulina blanca, pega sobre ella una fotografía de carnet y escribe, con letra de imprenta, la información solicitada. Luego firmas.

Si es posible, cubre la cartulina con plástico transparente. Pega en la parte de atrás un imperdible, con cinta adhesiva, y colócala detrás de la solapa de tu chaqueta. Así puedes dar la vuelta a la solapa para identificarte.

Caja Archivadora



Una caja archivadora es un pequeño archivador manual, que contiene información de los casos que vas a investigar. En su interior se archivan: fotografías, informes, declaraciones de testigos.



Primeras Pistas

¡CAUTION! CONDESGANA EMPLEO A HOJEAR LAS PÁGINAS DEL PERIÓDICO DEL ÚLTIMO DOMINGO YENCONTRO UNA NOTICIA QUE PRONTO IBA A INFLUIR EN SU VIDA...

MIRA ESTO... UNA MUJER A QUIÉN TAL VEZ HAYA VISTO ALGUNA VEZ AQUÍ EN FUZZVILLE... PARECE QUE PUEDE SER UNA PRINCESA RUSA... LA VIDA ES MÁS SORPRENDENTE QUE LA FICCIÓN.

LA HISTORIA REAL

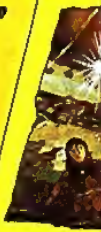
EL DIAMANTE "GORILONSKY"



Millonaria DE LA NOCHE A LA MAÑANA.

UN JOYERO DE FUZZVILLE RECONOCE QUE EL DIAMANTE DE UNA MUJER DE LA LOCALIDAD FORMA PARTE DE LA FAMOSA FORTUNA GORILONSKY. ¿PODRA DEMOSTRAR SU DERECHO AL RESTO DE LA FORTUNA QUE RECLAMA?

El joyero de Fuzzville reconoció que el diamante de una mujer de la localidad forma parte de la famosa fortuna Gorilonsky. ¿Podrá demostrar su derecho al resto de la fortuna que reclama?



Una mujer de Fuzzville reconoció que el diamante de una mujer de la localidad forma parte de la famosa fortuna Gorilonsky. ¿Podrá demostrar su derecho al resto de la fortuna que reclama?



¿HAS LEÍDO EL ASUNTO
SOBRE LA HERENCIA
GORDONSKY Y CARAY?...
ME GUSTARÍA PODER ENCON-
TRAR UNA PRINCESA!



¿Cuál es la Historia de la Heredera de Fuzzville?

Una pista es cualquier cosa que pueda ayudarte a descubrir nueva información. Un buen detective puede obtener mucha información de pequeños detalles. Intenta con este enigma hacer una prueba de tu habilidad sacando pistas de la lectura.

Camaleón acaba de enterarse de que una mujer de Fuzzville quizá haya perdido hace mucho tiempo la herencia de los Gordonsky. ¿De dónde procede la herencia? ¿Por qué ella no supo nada acerca de esto antes?

Las fotografías de la revista muestran varias pistas de la historia de la mujer de Fuzzville. Estúdialas con cuidado, fijándote en detalles como banderas y edificios. (En cada una de las fotografías puedes encontrar una pista.)

Intenta sacar la historia por lo que dicen las fotografías. Da la vuelta a la página y encontrarás la respuesta.

Respuesta

Esta era la única hija de los Gordonsky, una acabadada familia rusa. (Observa la bandera y las joyas de la primera fotografía.) Durante la revolución sus vidas fueron amenazadas. La madre de Tita se disfrazó de campesina, y pidió a un oficial de la Armada inglesa que protegiera a Tita. Cuando más tarde se enteró que el tren del oficial había tenido un accidente pensó que Tita había muerto. El oficial adoptó a Tita, sin saber quién era en realidad, hasta que el diamante fue reconocido como un vínculo con los Gordonsky y su fortuna.

Declaraciones de Testigos

Una persona que ha sido testigo de un crimen frecuentemente está confusa y con miedo. En principio, parece imposible obtener ninguna declaración de él. Una de tus tareas más importantes es calmarle, solamente entonces recordará lo que sabe.

Comienza siempre obteniendo los hechos más importantes, las cosas más simples como la hora, el lugar y el nombre de cualquier testigo. Memoriza esta lista.

Estos hechos serán identificados por tu testigo si el caso llega a los tribunales.

Día de la semana
Fecha
Hora
Lugar
Nombre de los testigos
Dirección
Número de teléfono
Ocupación

Estas son las cosas más importantes que necesitas saber. Repasa la lista mientras calmas a tus testigos.

Conociendo la lista te ayudará a mantenerte sereno.

Nunca confíes en tu memoria, escribe todo lo que los testigos declaren. (Aquí Gonzalo toma notas a la vez que Camaleón interroga a Tita.)

Pregunta a tus testigos cómo vivieron el caso, o por qué se hallaban en el lugar. Pregunta qué decisión tomaron. Escribe todo nuevamente.

Cuando preguntes por una descripción de un lugar o persona, los testigos no sabrán por dónde empezar. Ayúdalos haciendo preguntas, al igual que está haciendo Camaleón, a la derecha.

Comienza de nuevo haciendo preguntas sencillas como la estatura, el peso, y que intente hacer una comparación de la persona contigo o con él. Siempre que puedas, utiliza fotografías o ejemplos que estimulen su memoria.







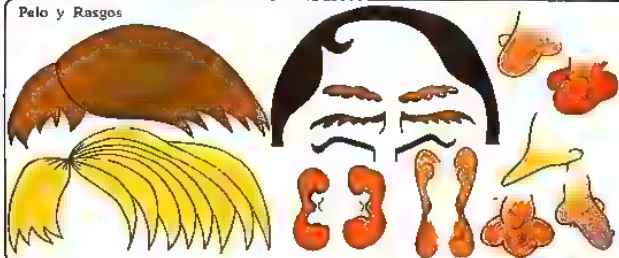
Método de Identificación

El método de identificación que utiliza la policía, consiste en superponer fotografías transparentes con partes de la cara tales como la barbilla o la nariz. Se eligen las que son iguales a lo que recuerda el testigo. Las distintas fotografías se van deslizando unas sobre otras cuando el testigo recuerda detalles. En el equipo

de fotos robot hay cientos de mejillas o nances para elegir clasificadas en grupos. Por ejemplo, puede haber grupos de mandíbulas cuadradas o nances aguilénas. Hay grupos de ojos muy juntos al igual que ojos de diferentes formas, tamaños y colores. También hay muchas clases y estilos de sombreros y de pelo

Pero también se pueden hacer varias caras con solo un r o separar diferentes rasgos. Intenta hacerlo con el material que mostramos aquí a ver qué ocurre cuando hayas usado todos los rasgos. Si has leído la descripción que da Tita en el relato de arriba quizá te encuentres con Yorta -El Escurridizo-

Pelo y Rasgos



¿Es este el Hombre?

SOLAPAS
LATERALES



Retrato Robot

Necesitas:

- cartulina blanca,
- papel de dibujar fino o transparente;
- tiras de papel duro para las solapas de los lados;
- tijeras, goma, lápiz, goma de borrar y cuatro o cinco clips.

Corta un trozo de cartulina como te mostramos a la izquierda. Y dos tiras de papel duro, de unos 2 cm de ancho por 4 de largo más que el cuadrado. Estos son las solapas laterales.

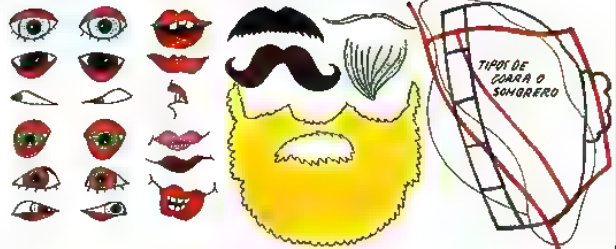
Pega uno de los extremos de cada tira a la parte de atrás de la cartulina. Cuando se haya secado dóblalo y pega el otro extremo estirándolo. Ayúdase de un clip para mantenerla en su sitio.

Para hacer la forma de un rostro, dibuja con una línea roja en un trozo de papel tan grande como la cartulina. Dibuja las líneas verdes y azules separadas para hacer dos formas más. Entonces dibuja el equipo que quieras poner abajo en tiras de papel de una 2 cm de ancho.

Para usar el equipo, coloca la cara sobre el cuadrado sujetándola con un clip, y prueba las diferentes rasgos deslizándolos bajo las solapas laterales. Dibuja la cara completa en otra hoja de papel transparente y guárdala en tus archivos.

Cada una de estas líneas de colores es el contorno de un rostro. Dibuja una parecida al rostro que ha descrito Tita. Dibuja varias narices, bocas y

ojos como los que mostramos abajo, y forma un rostro. Luego das la vuelta a la página para comprobar tu foto robot con la foto de «El Escurridizo»





Cómo Hacer Fichas

Tan pronto como te pongo a trabajar sobre un caso comienza archivando las informaciones. Por ejemplo, cuando estás interrogando a un testigo, lo que te ayuda a recordar es una nota de todo lo que dice. Deberías indicar si el testigo está confuso o menta. Cuando haya recordado todo lo que pueda, deberás firmarlo y decirle que lo guardo en el archivo.

Archiva todas las declaraciones, papeles y pruebas en un archivador numérico. Marca cada página con el número del caso. Recuerda que es muy importante tener todos los detalles al momento de la investigación.

Declaración Escrita

Formado por: GONZA LAR
de la Comisaría de Policía
de Fuzzville, sobre los
hechos ocurridos el 14/11/79
Muestra de
una declaración

En una declaración, el testigo debe explicar exactamente todo lo que sabe sobre el caso y su desarrollo. No debes omitir ningún detalle que puedas recordar. Firma la declaración.

Numeración de un caso

FUZZVILLE DIV. 6
CRIMEN 601/71

Si tu primer caso se resuelve en 1979, su número será 179. Numerado cada año con su propio número y utilizado en todos los informes, papeles y pruebas.

Fichas Criminales

Lo que Camaleón acaba de encontrar es la ficha de «El Escurridizo», los papeles que le describen. Conienen todos los detalles de sus actividades criminales. Aquí tenemos la primera página.

Un informe como éste es lo primero que se le hace a cada criminal tan pronto como se le detiene. Puedes utilizar este formato como modelo para tu propio archivo. Copia únicamente la parte impresa. En la página 16 encontrarás la forma de tomar las huellas dactilares.

A cada sospechoso se le pone un número cuando es detenido por primera vez. Este número se incluye en todos los informes.

Se describen Coni enen todos los detalles de sus act vidades criminales. Aqui tenemos la primera página.

Un informe como éste es lo primero que se le hace a cada criminal tan pronto como se le detiene. Puedes utilizar este formato como modelo para tu propio archivo. Copia únicamente la parte impresa. En la página 16 encontrarás la forma de tomar las huellas dactilares.

OTRAS HUUELLAS EXISTEN TOMADAS PARA UN OFICIAL INEXPERTO. NO USAR EN BASTA DIFERENCIA.

INFORME CRIMINAL PV 883/57

NOMBRE: Yorta (pseudónimo) ALIAS: "El Escudizo"

FECHA DE NACIMIENTO: 23 agosto, 1937-**OCCUPACION:** Piloto, conductor de coches de carreras.

DESCRIPCION:

ALTURA: 1'80. **TIPO:** delgado.

OJOS: Vody. **ASPECTO:** Celmo.

CABELLO: Negro (teñido)

SENALES: Cicatrices.

HUELLAS DACTILARES

MANO IZQUIERDA

MANO DERECHA

PROPIEDADES: pluma de

TRIBUNAL: Fingwell

AVOS EN CIRCULACION

Más Términos Técnicos de la Policía

Alias-nombre Inês.
Cargo-crime particular o delito por
el que ha sido detenido
M.O. (Modus Operandi) La forma
particular de trabajar del criminal.

Un delincuente normalmente tiene un estilo de trabajo y actúa siempre de la misma forma. Si quiere generalmente cuenta siempre la misma historia.

El MnO_2 puede ayudar al policía a la identificación del delincuente. Propiedades—son las cosas que el delincuente lleva encima en el momento de su detención.

Buscando Huellas Dactilares

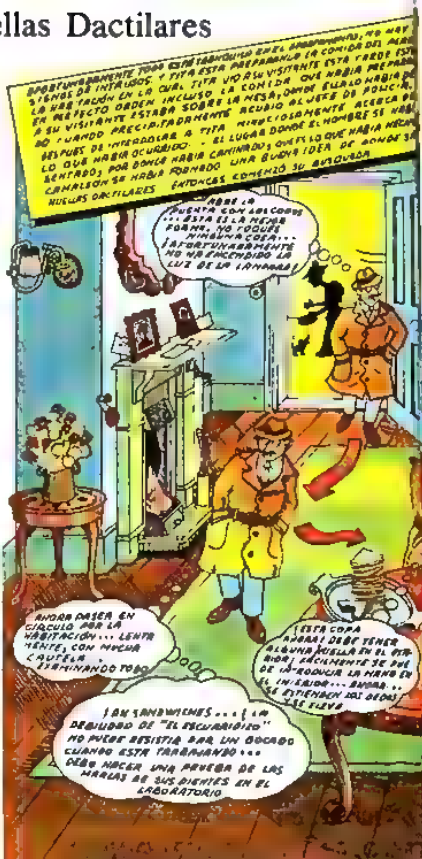
La piel de los dedos tiene unas arrugas que son distintas en cada persona. Si pones tus dedos sobre un tampón de tinta y luego sobre papel podrás ver las marcas de estas arrugas. La piel deja marcas sobre objetos con polvo como el cristal aunque necesitas un juego de marcas de dedos para ver los detalles (En la página 15 te mostramos cómo hacer uno.)

Las huellas dactilares pueden ayudar a descubrir qué personas se encontraban en el escenario de crimen pero hay trucos para buscarlas

Primero cuando registres una habitación ten cuidado de no dejar tus huellas dactilares. Evita tocar cualquier cosa con tus dedos. No pienses que por llevar guantes estás seguro. Los guantes pueden emborronar huellas, y una rotura de un guante puede dejar una huella. (Esto les ocurre a los criminales también.)

Parate y mira alrededor cuando entres en la habitación. Entonces busca con cuidado. Camina sobre la habitación en círculo, en la dirección de las agujas del reloj o en dirección contraria. Para asegurarte de que has mirado todo, toma nota de cada uno de los lugares en los que veas manchas de dedos, o donde tú sospeches que pueda haber señales. Más tarde utiliza tus huellas dactilares junto con las demás (hazlas de manera que destaquen) y archívalas.

Sigue al punto a Camaleón a través de este dibujo para ver cómo busca huellas dactilares. Camina siguiendo las flechas que demostramos.



PORQUE HASTA AHORA LA MUJER
 NO HA APARECIDO ENTE LOS OJOS DE
 LOS POLICIA QUE PASABAN POR ALLI.
 PERO CUANDO COMENZON A SER
 DERIVADOS EN LA ASUMIACION
 SEYER FUE UNO DE LOS PRIMEROS

Como entrenar esto empieza por revelar tus huellas. Primero frota tus dedos con tu pelo. Después presiona los dedos sobre papel blanco y echa encima polvo de la mina de un lápiz para que quede marcado.

Saca el polvo de la punta de un lápiz negro. Primero, saca toda la punta que puedas. Después la colocas encima de un papel, y con cuidado deslizas la punta como cuchilla de un sacapuntas. Llévate el polvo dentro de una cajita. Solamente necesitas un poco.

TAMPÓN.

BOLLO ANCHO DE PUNTA

TIJERAS

ENVOLTURAS PARA GUARDAR EL POLVO, PÓDANLAS VARIAS VECES Y SUÉLTANLAS CON CLIPPE.

HUELLAS DE ARCHIVO
 Julio Alvarez
 Alias: Peralina
 MANO DERECHA

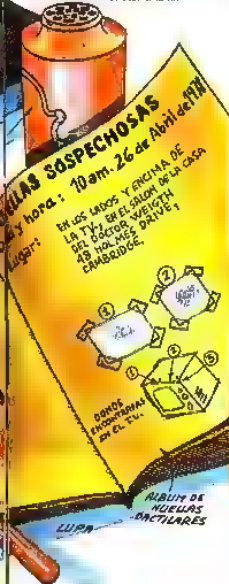
PULGAR 1 2 3 4

MEÑIQUE

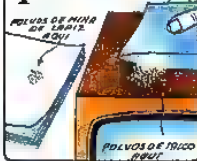
Cuando encuentres huellas las revisas y luego las pones en el álbum. Pones una etiqueta indicando cuándo y dónde las encontraste.

Haz un álbum. Comienza por tomar las huellas de toda tu familia, después busca más huellas, las revelas y las comparas. En las páginas próximas te mostramos la forma de examinarlas.

Si no tienes un tampón de tinta, haz una almohadilla. Cogo una pieza de tela suave, dóblala varias veces. Echa tinta de platar carteles hasta empapar a tela. Para obtener una huella, oprime el dedo con mucha limpieza sobre la almohadilla y dale la vuelta de lado a lado.

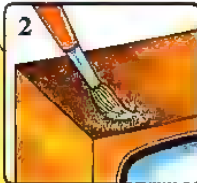


1 Cómo Revelar Huellas



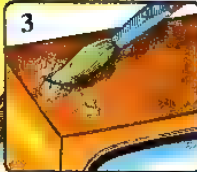
Utiliza polvos de talco sobre objetos oscuros y el polvo de la mina de un lápiz sobre objetos claros. Miete el pincel dentro y con cuidado únete un poco más de polvo.

2



Con el pincel extiende con mucho cuidado el polvo que hay en el lugar donde tú esperas encontrar la huella. Asegúrate de que cubra un trozo amplio.

3



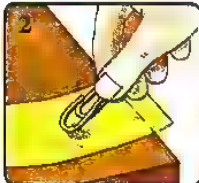
Limpia el cepillo soplando o con un pedacito de papel. Después lo usas para limpiar los alrededores de la huella.

1 Cómo Obtener Huellas



Desenrolla un trozo de cinta adhesiva y pégala con cuidado sobre la huella. A continuación cortas la cinta adhesiva.

2



Pega la cinta fuertemente encima de la huella y pasa por encima la uña o un clip. De esta forma la huella pasa a la cinta.

3



Si despegas la cinta con cuidado, la huella se quedará en ella. La podrás distinguir con claridad cuando vuelvas a pegar la cinta sobre algo. Con papel oscuro, usa siempre polvos de talco.

Estudiando las Huellas

Una huella dactilar es una de las pistas más claras que un delincuente puede dejar.

Lo primero que ha de saberse es que no existen dos huellas dactilares iguales. Las pequeñas mechas de la piel en la yema de un dedo son diferentes en cada persona. Aun entre gemelos, las huellas dactilares son distintas.

Segundo, las huellas dactilares no cambian con el tiempo. A pesar de la edad y aunque uno se disfraze, las huellas revelan nuestra identidad. Algunos delincuentes han intentado quemar sus huellas, pero cuando la piel volvió a crecer, la forma no había cambiado. Estudie tú mismo algunas

huellas. Las principales formas de huellas dactilares son las que mostramos aquí. A la derecha vemos a Camarón estudiando las huellas dejadas por "Escuadrizo" en el piso de la princesa Tita. Intenta averiguar cuáles pertenecen a "Escuadrizo". Las pistas de la parte de abajo de la página es con lo que cuentas.

ARCO



A las huellas de este tipo se las llama "arco" porque suelen tener un arco en el centro. Las líneas de alrededor también tienen forma de arco.

Comprobando Huellas Dactilares

Toma las huellas de miembros de la familia y clasifícalas en grupos como estos cuatro. (La policía usa la misma clasificación.) Luego búscas una huella en algún objeto de la casa y trata de averiguar a quién pertenece.

Toma papel y lápiz para hacer anotaciones, una punta metálica o un lápiz de punta afilada para rasgar las huellas y si puedes hazte con una lupa que aumente las cosas a doble.

Ahora usa este método de trabajo:

1. Clasifica la huella de acuerdo con el grupo al que pertenece.
2. Observa si tiene marcas particulares, tales como cicatrices o cortes.
3. Compara los deltas, o cualquier otra forma pequeña que veas.
4. Cuenta las líneas que hay entre estas formas, pero ve al mismo tiempo y el quince.

Empieza a contar desde el centro hacia afuera hasta que encuentres una forma diferente a una línea poco común. Haz un bosquejo y empieza otra vez en el centro yendo en otra dirección. Sigue siempre el mismo orden: eso es, empezando por la izquierda, yendo hacia la derecha o viceversa, y anotando lo que ves. Las anotaciones pueden ser algo así:

1. Espiral.
2. Pequeño corte, abajo derecha.
3. 34 líneas entre el borde de la derecha de la espiral y la otra figura. (Dibuja esta última.)

ESPIRAL



Se llama espiral a la huella que tiene una línea central de esta forma. Puede ser circular o se puede formar como dos deltas, uno a cada lado.

RIZO



La línea central de un "rizo" se parece a una horquilla. Todas las huellas dactilares que tienen un "rizo" también tienen un delta. Los rizos se repiten hasta que llegan al delta.

MIXTA



Hay muchas claves de "mixtas". Una de las más corrientes es el "doble rizo". La zona central se dibuja hasta otras sobre ella misma.

MÁS TARDE,
AQUEL NOCHE EN
TEATRO

ESTA HUELLA ES DE LA
FICHA DE "EL ESCURRIDIZO"
¡ES IDENTICA A LA
QUE ENCONTRE HOY!



TE DIGO UNA
COISA, CREO QUE
ESTARÉ MÁS TARD-
QUILLO DESPUÉS DE
MAÑANA.

ES UNA ESPIRAL, SIN
DUDA. FUJENTONOS EN LOS DOS
DELTAS. ¿VES ESTACICATRIZ?
SE LA HIZO NACE 90 AÑOS
ABRIENDO SU MUJCA
CON UN RAIL DE JUQUETE.
ES GRACIOSO PENSAR QUE
"EL ESCURRIDIZO" TAMBIEN
HA SIDO NIÑO ..

Compara las Huellas

1



2



3



4



Se encontraron todas estas huellas en el
piso. Sólo una de ellas es idéntica a la de
la ficha de "El Escurridizo". ¿Eres capaz
de encontrarla?

Las dos huellas coinciden en cuatro cosas
sin grandes diferencias. ¡Invierte la
página para ver la solución.

Solución

La n.º 3. Fíjate en la espiral. La posición
de cada delta y el lugar y tamaño de la

Protección Policiaca

Algunas veces la policía es requerida para proteger objetos de mucho valor o personas muy importantes (llamadas a veces V.I.P.) cuando van de un lugar a otro. A esto se le llama «escorta». La policía rodea a las personas muy importantes para protegerlas de cualquier ataque y ponerlas fuera de peligro.

Sólo la práctica da la experiencia en descubrir los lugares por donde el peligro puede llegar y distinguir los acontecimientos en apariencia corrientes que pueden ser el comienzo de un hábil asalto. Sin embargo, te ayudará mucho el recordar siempre los siguientes puntos.

1 Dos personas componen un buen equipo de escolta caminando una justo delante de la persona (V I P) y otra detrás.
2 Hay que tener especial precaución en las esquinas y en los puntos donde no puedes ver el trayecto que has de seguir.
3 Vigila lo más posible en los escondrijos, como las crádras o saídas de los lugares.

4 Estad alerta todo el tiempo

Práticas de Escolha

Para hacer practicas de escucha necesites las por lo menos tres personas. Una hará de policía, otra de delincuente y a otra de VIP.

Por una tarjeta en la solapa de V I P. El del oculto necesita una pluma para señalar la tarjeta. Plantea una ruta con los puntos de partida y llegada. Dale al delincente cinco minutos para que se esconda en el mencionado trayecto. Después cuando la escó la pase por delante, el del oculto intentará marcar el distintivo del V I P. El policía le puede detener al grito de -alto- antes que el ataque. Debe esconderse después de cada intento, aunque tenga éxito o le cojan. (Este juego debe hacerse por turnos. El policía cuyo V I P obtiene el menor número de señas en el hombro, desde el comienzo del juego hasta el final, es el ganador.)



La Alarma

En ocasiones un detective necesitará ayuda rápidamente. En estos casos se da la alarma por radio.

Cada policía tiene una radio que le conecta con un control central (ver e operador del centro, abajo). Apretando un botón, él se pone en contacto con la central. Si dice «¡Urgente!», la central dará prioridad a su llamada.

La central puede contactar inmediatamente a todos los policías de la zona.

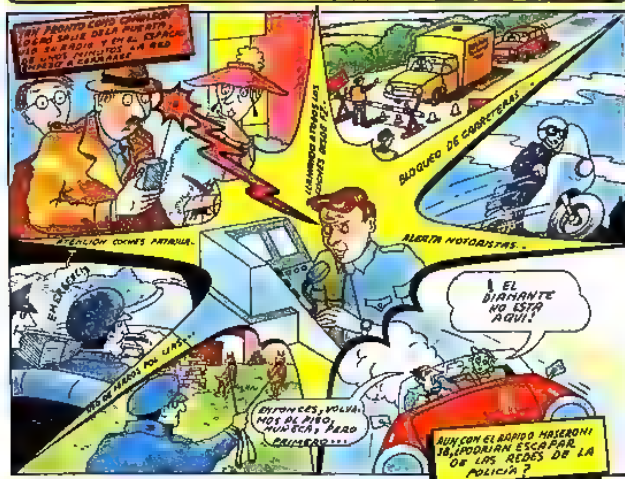
Tus llamadas deben ser breves y claras. Empieza con la clave de control, dando a continuación tu nombre o número y tu grado. Por ejemplo: «FV desde 663, asunto, 663 cierre». Si la situación lo requiere empieza diciendo «¡Urgente!».

Cuando delectres nombres o matrículas, para que no haya confusión usa el alfabeto de llamadas que se muestra a la derecha. Es más fácil oír a palabra clave por cada letra.

Alfabeto de Comunicación

A - Alfa	N - Noviembre
B - Bravo	O - Oscar
C - Carlos	P - Papa
D - Delta	Q - Queso
E - España	R - Roma
F - Foxtrot	S - Sierra
G - Golf	T - Tango
H - Hotel	U - Uno
I - India	V - Victor
J - Juan	W - Whisky
K - Kilo	X - Xenón
L - Lima	Y - Yankee
M - Manuel	Z - Zafiro

Usando este alfabeto el autor número 1FB34 es: Juan Foxtrot - Bravo - 3 Hotel.



Trabaja tu Zona

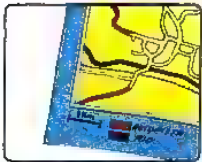
Debes conocer tu vecindad al dedillo, antes de intentar bloquear sus arterias. Debes saber cuáles son los sitios y a las horas en que el tráfico es más intenso, son cuando los delincuentes pueden burlar los controles establecidos (como, por ejemplo, entradas de autopistas). Debes conocer todas las calles de una sola dirección y todos los atajos, para copar las salidas y puntos estratégicos.

Una vez que se haya dado la alarma, debes ser capaz de

Confección de un Mapa



Harle con un mapa de la zona. Traza un círculo rojo alrededor del posible objetivo de un asalto: un banco o una joyería.



Usa lápices de colores para señalar puntos a donde los asaltantes tengan intención de llegar, como autopistas, ríos y calles que lleven al aeropuerto. Pega el mapa sobre la cartulina.

bloquear completamente el área determinada.

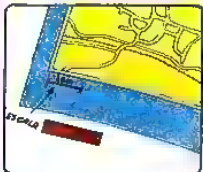
Desafortunadamente, los delincuentes experimentados cuentan ya con esto a planear un golpe. Suelen intentar cambiar de coche o medio de transporte, antes de llegar a las áreas bloqueadas.

Sin embargo, el coche abandonado puede tener pistas importantes, ta es como huellas dactilares, o puede indicar dónde están los asaltantes en ese

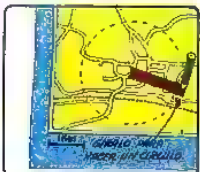
momento. Es conveniente encontrarlo lo antes posible.

Cuando busques el coche en cuestión, intenta pensar como los asaltantes lo harían. ¿Cuál es el objetivo final? ¿El río, el aeropuerto o una autopista? ¿Qué obstáculos hay que evitar, como atascos y tráfico intenso? ¿Cuándo se encontrará un lugar adecuado para efectuar el cambio de coche sin ser vistos?

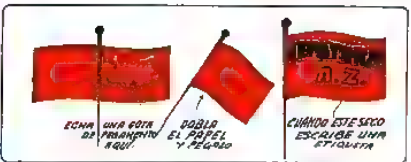
Es importante tener un buen mapa de tu zona. Aquí te mostramos cómo hacerlo



Usa la escala de la esquina del mapa para hacer una regla de cartón que equivale a dos km. Haz un pequeño agujero en cada extremo.



Fija con un alfiler uno de los extremos al centro del área. Mete la punta de un lápiz a través del otro agujero y giralo para dibujar un círculo. Donde el círculo atraviere calles, debes poner el bloqueo.



Haz banderitas como éstas para señalar todos los lugares que necesitas conocer para casos de emergencia, como hospitales, comisarías y bomberos. Señala todas las cabinas telefónicas, por si necesitas una con urgencia.

Luego busca en la zona sitios para abandonar un coche perseguido, como patios y almuerces. Localiza paradas de taxis y estaciones de ferrocarril; los asaltantes pueden dirigirse a ellas si el cambio de coche falla.

Búsqueda del Coche Fugitivo

Una vez dada la alarma, la policía de Fuzzville buscará el Maseroom JB. Tenían la descripción del coche y el número de matrícula. Un Maseroom es difícil de ocultar, pero esto era parte de los planes de «El Escurridizo».

Como todos los criminales expertos, «El Escurridizo» sabe que debe abandonar el coche que sirvió para la huida. Conociendo que su coche ha sido identificado, dirigiéndose a la M-10 vuelve hacia el banco.

Aquí ves el área bloqueada. En algún lugar «El Escurridizo» debe dejar abandonado el coche y empezar la segunda etapa de su huida. ¿Puedes averiguar dónde y cómo o hará? La solución en la pág. 32.)

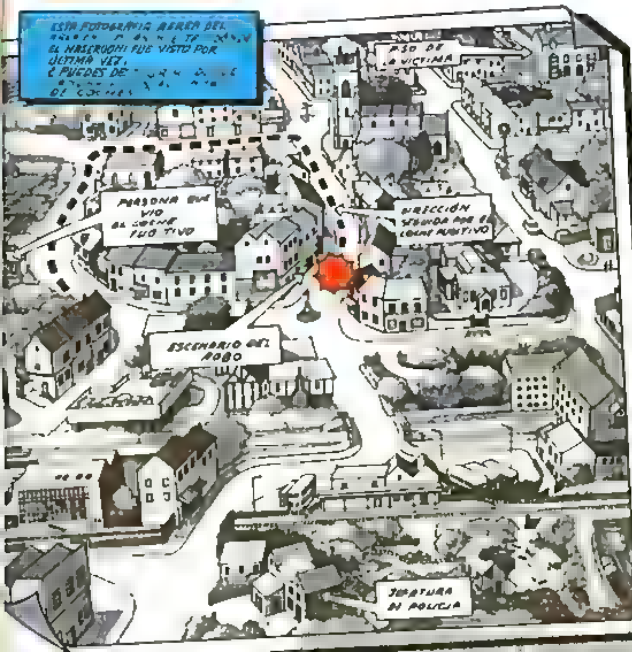
ESTA FOTOGRAFIA MUESTRA DEL
MÁS AL NOROCCIDENTE
EL MASEROOM FUE VISTO POR
ÚLTIMA VEZ.
¿PUEDES DECIR DÓNDE
EL COCHE SE FUE?

PERSONA QUE
VIO
EL COCHE
FUE TIVO

ESCENARIO DEL
ROBO

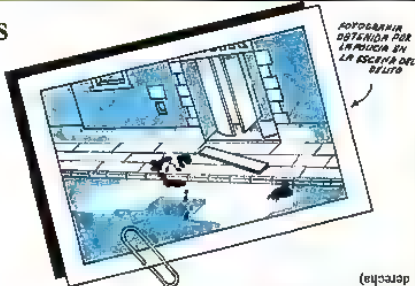
DIRECCIÓN
SEGUIDA POR EL
COCHE FUGITIVO

DETENCIÓN
DE LA POLICIA



Utilidad de las Pistas

Aun los delincuentes de mayor experiencia suelen traicionarse dejando pequeñas pistas en el lugar del delito. Algunas pueden darte una buena idea de quién es el autor. Estas pistas pueden usarse también como evidencia condenatoria en un tribunal. Cualquier cosa que el asaltante haya dejado o tocado, puede llegar a ser una pista importante si sabes aprovecharla. Guarda todas las pistas en bolsas de plástico y ponles una etiqueta. (La policía hace moldes de escayola de cosas, como marcas de los dientes y huellas de pie.) Mira la hoja de la derecha y verás como Gonzalo usa de la ciencia como ayuda en su trabajo.



FOYOCARINA
OSTENIDA POR
LA PISTAS EN
LA ESCENA DEL
DELITO

Búsqueda de Pistas

Los asaltantes de Tita han dejado unas cuatro pistas en la escena del delito. ¿Puedes encontrarlas?

- 1 Peluca (puede haber en ella cabellos del asaltante)
- 2 Gorra (por la misma razón)
- 3 Huellas (por la misma razón)
- 4 Tablón (ver página de la derecha)

Soluciones

Interpretación de las Huellas de los Pies

Para sacar pistas de las huellas de los pies, necesitas averiguar de quién proceden. Practica con diferentes clases de calzados, como éstos. Hazlo con ayuda de amigos que sean grandes, pequeños y de diferente peso, para que puedas comparar las huellas y sacar las diferencias.

como ayuda en su trabajo.

que no se amontone.

Primero, camina con normalidad, usando diferentes clases de zapatos. Mide y compara la suela y la huella. Luego camina arrastrando el pie y corre para saber dónde se apoya más el pie en el suelo. Da un salto para ver dónde los dedos de los pies dejan más huella. Intentalo también cuando lleves una carga pesada.

Fíjate si el zapato ha dejado huella de la marca de fabricante, pues esto suele ocurrir con los zapatos nuevos. Esto te puede ayudar mucho a resolver un caso.

El fabricante de zapatos tiene siempre una lista de sus clientes (las tiendas que venden sus zapatos). Puedes ir a las más cercanas a hacer averiguaciones. Si sabes el tipo y el número quizá encuentres algún dependiente que recuerde quién lo compró. Esto puede ayudarte a acortar tu lista de sospechosos.

Recuerda siempre la forma de la huella puede decirte algo importante de la persona que lo hizo.

Compra estos Zapatos con su Huella

TACÓN ALTO	TACÓN MEDIANO	SANDALIA PLANA	ZAPATO DEPORTIVO (PARA CORRER)	BOTA DE MARCHA	BOTA DE GOMA
DESCUBRE COMO CAMBIA LA FORMA MEDIDA QUE DE ZAPATO SE VA DESGASTANDO.	ZAPATO VIEJO CON SUELA Y PIEL DESGASTADA	ZAPATO NUEVO	ZAPATO VIEJO DE PIEL	ZAPATO VIEJO DE GOMA	ZAPATO VIEJO DE PIEL

COMISION DIERE LAS OPERACIONES
DEBA EL LUGAR DEL DEUTO,
SIN PERDER CONTACTO CON
EL CONTROL CENTRAL.
EL F.A.

TEPE, HAN
MUTDO MEMO
ENOTTA
EL COCH
LOS MONOS
RELANDO

VOY A VER EL COM
LEVATE ESTO AL
LABORATORIO
GONZO-LIN.

EN EL LABORATORIO DE LA
POLICIA...

ESTO ES UNA EMERGENCIA

2. OBTENHA TU JERSE MAN-
DO APOLO E ALGUNS
OUTROS COZAS ENCANTADAS
EM EL APARTAMENTO.

JACKSONS 2009 EXPERIENCIA
DEJAO 18 OVR ESTES ANOS
VEMPEJAO COM ESTO

NO. 1 EXHIBIT
ON PAGE TWO
NATURAL DE

55

2 QUINCES UN
SANDWICH?

TEENOS UNA
NUESTRA
DE LOS
HORDISCO

SAT (KRAM N DUON)
ART MOELABY DE LOS FIGHTS
SON DEL ESTUADION
ANY. PUCH TUBAN
14 DE CAMBODIO
DETICAR EL MO

M.O. - MODUS OPERANDI (SE ENCUENTRA EN SIEMPRE EN LA PRÁCTICA)

GOYER UNIVERSITY
FACULTY OF COMMERCE
ECONOMICS

CLUB 404 18 000 000 000
000 000 000 000 000 000
000 000 000 000 000 000
000 000 000 000 000 000

LA PELUCA SE
EXAMINA POR
EL MISMO
MOTIVO...

CHUCK REYNOLDS MOVE
FURN. DOOR PROX. CB
FURN. 2ND QTR
FURN. 2ND QTR
FURN. 2ND QTR

Y CUANDO SE EXAMINA EL
TABLÓN...

NIRA ESTE ANTOVAR
ESTOY SEGURO DE QUE ES
PARA TIERRA ALGO.

BAJO LA LUZ ULTRA-VIOLETA,
APARECE EL NOMBRE DE LA
FABRICA CONSTRUCTORA.

DEBE HABER ALGUNA RAZÓN
POR LA QUE ESTO SEIINTENTO PARA
¿OTRA PISTA...?

CINCO GONER UN VUELVO A JEFF
TUR CONLOS NROYES DE LABORE
TLO SE ON VUELA EN EL TRES
JO NO TRAMANDO PUN

Señal al aparato
movido de TITN.
han viajado
la elera dua
de la punta
Zanalebu

El Escenario de los Hechos

Ten serenidad cuando veas el desorden remanente en el lugar de los hechos. La investigación dependerá mucho de lo que seas capaz de deducir. Recuerda siempre las siguientes reglas

1 Primero Mira - No Toques Nada
No toques nada hasta que el lugar haya sido examinado por los expertos en huellas dactilares.

2 Sigue un Método
Sigue un orden. Busca huellas dactilares, primero. Utiliza tu equipo para obtener las huellas que encuentres. Después, date otra vuelta por la habitación. Busca cualquier cosa que el

ladrón haya olvidado o tocado.

3 Toma Notas

Escribe cualquier cosa de interés que veas. No te pierdas detalle. Recuerda que pueden ser usados como evidencia jurídica.

4 Pistas y Evidencia

Sigue las instrucciones de la página 27

5 Anota las Declaraciones Completas

Pregunta a las víctimas y testigos por el mayor número de detalles posible (ver pág. 8) y anótalo todo. Toma el nombre completo y dirección de cualquier persona

que se mencione

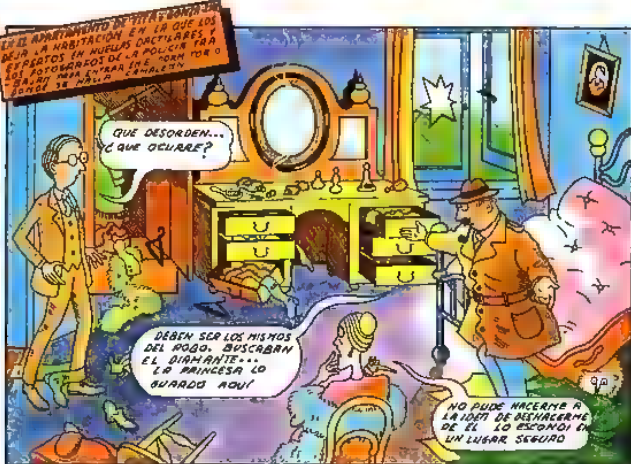
Recuerda que puede pasar mucho tiempo antes que tu caso vaya a los tribunales. Por eso tu libro de notas debe reflejar verazmente lo que ha ocurrido hoy

6 Busca Pistas a Pistas

Ahora ya no importa si tocas o cambias cosas. Mira en todos los sitios, incluso en las basuras y en las cañerías de desagüe, por si el ladrón ha dejado algo. (Incluso un trozo de boleto de tren puede darte una pista.)

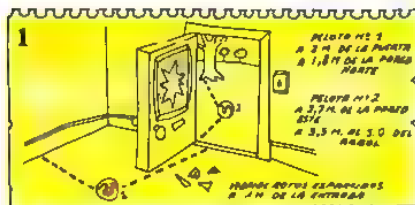
7 Reconstruye los Hechos

Trata de reconstruir los hechos para darte una idea de lo que tienes que buscar.



Acumulando Pruebas

¿Qué pelota fue la que rompió el cristal? La posición de los objetos te dará la pista (Solución en pag. 32)



Antes de recoger las pruebas, haz una foto a un boceto que muestre dónde las encontraste. Es vital que indiquen el lugar exacto.

Toma los medidos, por la medida, para designar la posición. Los como referencia objetos, tales como los paredes o los árboles que están en el mismo lugar.



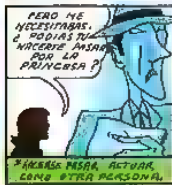
Mete cada prueba en una bolsa de plástico. No las toques, úsala pluma o compás, con otro objeto.



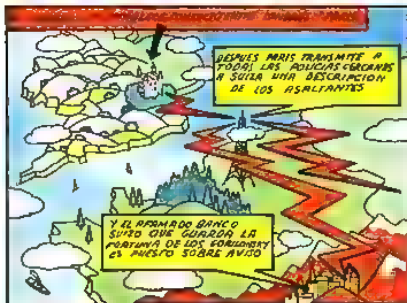
Por una etiqueta en la bolsa con el número del caso - tu nombre. Después podrás proceder a un examen más intenso.



MIENTRAS TANTO,
EN UN RECONOCIDO
SECRETO EL ESCORADO
-ZO TRABAJA NTH-
SIVAMENTE
PREPARANDO UNA
PISTA FALSA.
DE REPENTE SE OYE
UN CANTURREO
ASIMENINO..



MIENTRAS TANTO EN JEFATURA...



La Interpol

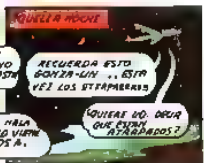
Hay bastantes delincuentes peligrosos que deambulan por el mundo buscando riquezas, burlando a la Policía. Intentan escapar a lugares donde no se los conozca.

Esto se puede evitar si la policía de los distintos países colabora, intercambiando ayuda e información. Estos son los objetivos de la Organización Internacional de Policía, conocida como la Interpol.

Unos 100 países son miembros de la Interpol. Cada uno de ellos comparte su información con los otros y detiene a los delincuentes que han entrado en su territorio. Comparten los gastos de servicios especiales tales como boletines de información y conexiones telefónicas.

La sede de la Interpol está en París. Tiene sus propios laboratorios de investigación. Y una vez al año reúne a representantes de todos sus miembros para conferenciar sobre los problemas que les afectan.

La Interpol realiza el trabajo más importante a través de sus servicios de telex y teléfonos. En un breve espacio de tiempo pueden contactar policías en los más remotos rincones del globo y cerrar sus redes en torno a cualquier delincuente.



La Trampa

La policía prepara trampas cuando sabe que un objetivo va a ser atacado. Planean las cosas de manera que los malhechores entren en la trampa sin descubrir a los policías. Los policías que

están en el asunto pueden estar disfrazados. Los de los alrededores aparentan ser gente que va de compras. La zona se llena de coches de policía camuflados.

Un detective actúa de «vigia». Desde algún punto, vigila y radia a los otros policías los movimientos de los malhechores, y comunica cuándo están éstos dentro de la zona.



PERO LOS NUEVOS SE ADECUAN. EN ESTE MOMENTO DOS FIGURAS FAMILIARES LLEGAN AL BANCO. COMO SIEMPRE SE ADELANTA "EL ESCURRIDIZO"



LEMAN EL JEFE DE SEGURIDAD LEA FALSA PRINCESA ACABA DE LLEGAR

¡AY! EN LA SALIDA DE ALARMAS! NOS TENDRAN QUE PARAR SIN NUESTRO PLAN



POR AQUÍ, PRINCESA. NOS OCULTAREMOS EN EL VESTIBULO.



SOY TITA LA MARQUESA DE LOS GORILANSKY.



¡DEBE LLEGAR CON UNA MARQUESA CON EL ALGUN PARRAJO QUE TIENE MIS VUELAS DACTILARES.



¡DE ACUERDO! PERO PRIMERO DEBEMOS CON-PRAR SUS VUELAS Y LAS DEL ALBUM. ES SOLO UNA COSA DE AUDICIA.



Figure 1

¡GUARDIAS, RAPIDO!
¡DETENED A
ESE NOMBRE!

 A man with a mustache, wearing a brown hat and a brown jacket, is shown from the chest up. He is looking towards the left, where a doorway is visible. His mouth is open as if he is shouting. The background is a simple orange-brown color.

¡GUARDIAS, RAPIDO!
¡DETENED A
ESE NOMBRE!



UNO VEZ MÁS
EL ESCURRIDITO SE
ESCAPA, Y PRONTO SE
HALLA FUERA DEL ALCANCE
DE SUS PERSEGUIDORES
CONTIGO A SU ESTOYABUO
PERO PUN ESTÁ
RABIOSO POR LO QUE
NUNCA PERDIDO...

EPÍLOGO..



LA PRINCESA TITARECIBE LA FORTUNA DE LOS BORILONSKY..



SAMANTA JONES, EX-PERIODISTA VA A PRISION POR SU PARTE EN EL INTENTO DE FRAUDE



Y PARA EL AMOSO YORLA RELAS "EL ESCURRIDIZO" ¿QUIEN SABE...?

¿Acertaste?

Una de las personas que sabía bastante acerca de Tita y su fortuna, que fue presentada a Tita y que pudo haberse apoderado de sus documentos para falsificarlos, era la autora del artículo en la revista, Samanta Jones.

«El Escurridizo» pensó en la oportunidad de apoderarse de la fortuna, después de leer el artículo. Se puso en contacto con Samanta y entre los dos lo planearon todo. Gracias a la amistad de las dos mujeres, pudo conocer los movimientos y planes de Tita.

El y Samanta robaron el diamante y el álbum familiar con las huellas dactilares de Tita para sustituir la página por la que tenía las huellas de Samanta. Con ellas podrían haberse hecho con la fortuna, de no haber sido por la inteligencia del inspector Camaleón.

Cómo ayudar a la Policía

Recuerda: la información es lo más vital en la lucha contra la delincuencia. Aprende a describir a la gente, tomando nota de los rasgos más importantes. Aprende los diferentes tipos de coches y entrénate para memorizar las matrículas. Muy importante: aprende a

teléfono al servicio de urgencia, como el de la Policía. Si presencias un delito o un accidente, llámalos inmediatamente.

EVITA EL PELIGRO: ¡NO TRATES JAMAS DE CAPTURAR A UN DELINCUENTE!

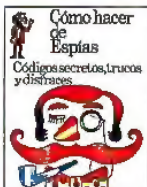
Soluciones

Pág. 23.—El cambio de coches se efectuó en el aparcamiento de dos pisos situado cerca del banco.

Pág. 27.—La posición en que se hallaban los cristales rotos indican que el cristal de la puerta fue probablemente roto por una pelota lanzada desde el jardín cuando la puerta estaba cerrada.

Colección Cómo hacer

Estos son
los once
primeros
libros de
Cómo Hacer



DISTRIBUIDOR
EXCLUSIVO
PARA
ESPAÑA



cerma, s.a.
Aguascal, 25 - MADRID - 28

PARAQUE NO SE OLVIDEN.COM